

KECINTAAN SKATERS TERHADAP SKATEBOARD

KECINTAAN SKATERS TERHADAP SKATEBOARD (Studi Fenomenologi Kecintaan Skaters Taman Bungkul Terhadap Skateboard)

Pandu Westoro

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Panduwestoro@gmail.com

Refti Handini L

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

dinibening@yahoo.co.id

Abstrak

Skateboard merupakan salah satu olahraga ekstrim yang dimana di lakukan dan dicintai dikalangan anak muda. *Skateboard* yang artinya dalam bahasa indonesia adalah papan luncur yang digerakkan dengan salah satu kaki untuk mengayuh dan salah satunya lagi untuk menopang papan luncur tersebut, olahraga yang bersifat ekstrim ini tentu tidak mudah dalam memainkannya, perlu ketelatenan dalam latihan, memar, patah tulang dan juga berbagai cedera yang merembah ke seluruh tubuh adalah resiko yang siap untuk di hadapi para *skaters* (sebutan untuk pemain *skateboard*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bersifat sudut pandang makna atau arti *skateboard* bagi para skaters tersebut adalah bagaimana para skaters rela bermain *skateboard* sekalipun dengan resiko cedera pada bagian tubuh sangat besar, fenomenologi menurut schutz sendiri makna yang rumit dan kontekstual. Oleh karenanya, untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang. Kecintaan para skaters terhadap *skateboard* menjadikan para skaters rela membagi waktu dengan apa yang mereka lakukan, demi belajar *skateboard* dan mengenal lebih jauh tentang *skateboard*.

Kata Kunci: *Skateboard*, makna, kecintaan.

Abstract

Skateboarding is one of the extreme sports which is done and loved among young people. *Skateboard* that means in Indonesian is driven sled with one foot to pedal and one of them again to prop up the sliding board, is an extreme sport that is certainly not easy to play, need patience in practice, bruises, broken bones and also various merembah injuries throughout the body is prepared for the risks faced by the skaters (call for *skateboarders*). This study used a qualitative research method with phenomenological approach that is the viewpoint of meaning or significance for the skaters *skateboard* is how willing *skateboarding* skaters even with the risk of injury on the body is very large, according to Schutz's own phenomenological complex and contextual meaning. Therefore, to describe a person's overall action. Love the skaters to make the skaters *skateboard* willing to share time with what they do, to learn to *skateboard* and get to know more about the *skateboard*.

Keywords: *Skateboard*, meaning, love.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah salah satu kegiatan yang dimana segala apa yang dilakukan manusia dapat disalurkan oleh alat yang digunakan oleh suatu individu entah itu yang berkelompok seperti komunitas, *Skateboard* pertama kali ditemukan di california, tepatnya di Amerika Serikat, pertama kali *skateboard* muncul, *skateboard* di buat oleh tangan manusia dan terbuat dari ban sepatu roda kemudian disambungkan oleh trucks dari sepatu juga sangat tebal juga berat pada saat itu orang belum mengenal *skateboard* melainkan *side walk*.

Kecintaan para *skaters* terhadap *skateboard* pun nyaris punah ketika seorang ahli di bidang kesehatan menghimbau bahwa bermain olahraga tidak lagi aman untuk dimainkan karena resiko cedera yang fatal bagi anggota tubuh bagi para *skaters*, kemudian *skateboard*

muncul lagi setelah beberapa tahun menghilang adanya trik –trik baru yang muncul menyelamatkan eksistensi *skateboard* tersebut. Tetapi para skaters masih mengalami berbagai kendala terutama kendala sarana dalam bermain *skateboard* yang seadanya pada saat itu. Kemudian pada tahun 1973 diakuilah *skateboard* sebagai olahraga yang dimana juga muncul revolusi papan *skateboard* yang lebih mumpuni, lebih mantap, kecepatan yang melebihi pendahulunya, dan di kombinasikan dengan tracks khusus yang tentunya lebih spesifik dan memunculkan kesulitan baru dan level ekstrim yang lebih tinggi.

Semenjak mendunianya *skateboard*, maka masuklah *skateboard* ke tanah air Indonesia *skateboard* sendiri masuk ke dalam Indonesia pada tahun 80'an beberapa orang ada yang menekuni olahraga ini kemudian olahraga ini berkembang dan kebanyakan hanya sekedar bermain dengan menikmati kecintaan

terhadap *skateboard* tersebut. Pada masa sekarang ini *skateboard* sendiri terus berkembang dan menunjukkan eksistensinya terutama pada kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bali dan beberapa kota besar di Indonesia. Berawal dari fenomena para skaters mencintai bermain *skateboard* merelakan tubuh yang terhempas setiap latihan, tetap bermain walau sarana yang kurang memadai, membuktikan eksistensi melalui trik, membuat komunitas *skateboard* untuk membuktikan *skateboard* itu olahraga yang menyenangkan sampai dengan skaters berusaha membuat *skateboard* menjadi olahraga yang diakui dunia, maka peneliti tertarik melakukan penelitian makna kecintaan para skaters terhadap *skateboard* di Taman Bungkul Kota Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki kritisme yang lebih, dalam semua proses penelitian. Kekuatan kritisme peneliti menjadi senjata utama menjalankan semua proses penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi tugas utama dalam fenomenologi adalah merekonstruksi duni kehidupan manusia sebenarnya dalam bentuk yang mereka alami sendiri. Realitas dunia tersebut dalam arti anggota masyarakat berbagi persepsi dalam dunia mereka. Format kualitatif pada umumnya dilakukan pada penelitian bentuk studi kasus yang memusatkan diri pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena.

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu skatepark di Surabaya, yaitu *Skatepark* Bungkul Surabaya peneliti mengambil lokasi ini dikarenakan dekat dan bentuk penelitian mengenai fenomenologi ini belum ada dilakukan sebelumnya. Lokasi penelitian ini juga bebas dan tanpa izin atau bersifat umum penelitian ini dilakukan hingga tuntasnya penelitian tersebut. Pengambilan data ini menggunakan purposive sampling atau mengambil sampel dengan tujuan pertimbangan. Pengambilan sampel disini difokuskan kepada usia para skaters, peneliti berusaha mengambil di usia 14 – 23 Tahun. Serta berusaha mengambil dari data para skaters yang pemula atau amatir. Penggalan data ini menggunakan teknik observasi partisipan yaitu mengambil data dengan terjun langsung kedalam komunitas para *skaters* tersebut. Hambatan utama bagi peneliti adalah sulitnya mengikuti bermain *skateboard* bersama rekan – rekan *skaters* mengingat *skateboard* adalah olahraga yang tidak mudah untuk dilakukan tanpa adanya latihan.

Selain dengan partisipan observasi, wawancara juga diperlukan dalam pengambilan data ini. Menggunakan wawancara mendalam proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, untuk wawancara ini peneliti tidak mengambil seluruh informan yang ada di *Bungkul Skatepark*, tidak hanya mengambil *skaters* yang pemula saja, untuk mengetahui skaters tersebut pemula adalah dilihat dari cara bermainnya menggunakan tempat latihan yang belum memiliki tingkatan ekstrim.

PEMBAHASAN

Definisi *Skateboard* dan *Skaters*

Skateboard, olahraga yang berasal dari Amerika ini adalah olahraga yang diminati sekalipun olahraga ini termasuk olahraga berbahaya. Salah satu dasar permainan *skateboard* adalah memberikan kebebasan dalam berkreasi karena didalam permainan *skateboard* akan muncul trik-trik baru yang dilahirkan terutama oleh penggunanya atau *Skaters*. Tindakan *skaters* dalam bermain *skateboarding* juga tidak terbatas akan ruang, namun hal ini akan membuat *skaters* menghadapi banyak rintangan fisik untuk menempatkan penggunaan dan kontrol ruang (Childress). Oleh karena itu, kegiatan *skateboard* secara tidak terstruktur dan biasanya dianggap berbahaya dan mempengaruhi perkembangan secara negatif (Bradley). Tetapi ada beberapa pelajaran positif dari permainan *skateboard* secara umum, *skateboard* ini jauh dari sekedar tindakan fisik ini merupakan suatu cara berpikir cara melakukan dengan keahlian (somers). Bagi beberapa pemain *skateboard*, *skateboard* adalah sebuah cara hidup. Anggota menyatakan kebanggaan dalam mendefinisikan diri mereka sebagai *skaters*. Mereka "Telah memanfaatkan daya tarik modis *skateboard* untuk non-*skaters*, bagian besar dari bisnis mereka". (Porter) Beberapa perusahaan yang awalnya dirancang produk yang ditargetkan hanya terhadap penduduk pemain *skateboard* sekarang telah memperluas pasar mereka ke non-*skaters*. Maka dari itu Eric Obre, yang merupakan direktur sepatu pria global dari DC Sepatu, sebuah perusahaan besar dengan akar di *skateboard* membuat pernyataan "Ide mencari seperti pemain *skateboard* tanpa berpartisipasi dalam olahraga adalah alasan mengapa ledakan terjadi, dan memungkinkan perusahaan seperti kita tumbuh di luar lingkup inti". (Porter) Meskipun fakta tetap, gambar ini yang menjual dan dilihat oleh publik tidak melihat sepenuhnya akurat dari subkultur *skateboard*.

Intensionalitas *Skateboard* dan *Skaters*

Hubungan antara *skaters* dan *skateboard* adalah contoh intensionalitas yang terbentuk dengan kesadaran yang nyata, *skateboard* yang memiliki makna subjek untuk dijadikan sebagai salah satu alat penghubung sedangkan *skaters* adalah objek yang menjadikan *skateboard* sebagai alat untuk menjalin interaksi sehingga timbul yang namanya timbal balik. Huserl juga mengatakan (1989), kesadaran merupakan sesuatu yang esensinya intensional, kesadaran adalah aktif, kritis, dan terdiri bukan hanya dari oleh persepsi, pemikiran dan ide-ide melainkan juga hasrat, harapan, emosi, kondisi motivasi, impuls dan gambaran. Sebagai sebuah paradigma, fenomenologi digunakan dalam penelitian ini untuk mengungkapkan fakta – fakta dari filantropi yang berada pada termitologi benak (mind). Bermain *skateboard* secara instens menjadikan *skaters* lupa dengan resiko dalam bermain *skateboardskaters* memiliki sifat pantang menyerah untuk bermain *skateboard* memang butuh mental pantang menyerah dan

wajib punya kemauan untuk terus untuk terus mencoba lagi walaupun harus jatuh berkali – kali jika trik ingin cepat di kuasai. Dalam bermain *skateboard* harus konsisten dan juga fokus tidak hanya bermain kemudian bosan, namun selama bermain *skateboard* juga harus kreatif kemungkinan *skaters* untuk bosan dalam bermain *skateboard* sangat kecil sekali mereka melihat jalanan yang dipenuhi dengan tangga, atau trotoar *skaters* otak mereka langsung merespons bagaimana menaklukkan saran –sarana itu dengan papan luncur.

Penelitian tentang makna kecintaan *skaters* terhadap *skateboard* dengan menggunakan teori Alfred Schutz menjadikan acuan untuk menjabarkan penjelasan tentang sebab dan tujuan dari para *skaters* mencintai *skateboard*. Melalui analisis *because motive* peneliti dapat mengetahui kecintaan *skaters* terhadap *skateboard*. Kecintaan inilah menjadikan motif sebab. Analisis in order motive berkaitan dengan motive tujuan dari informan yang ingin dicapai setelah mencintai *skateboard* yang telah di gelutinya tersebut seperti apa selain itu bagaimana juga kesadaran *skaters* begitu intens dalam bermain *skateboard* salah satu informan mengatakan dalam hasil penelitian bentuk kesadaran informan terus bermain *skateboard* tidak mengenal waktu , tidak peduli dengan yang namanya bahaya fatal dalam bermain *skateboard*.

Kesadaran tentang Skateboard

Kesenangan dengan bermain *skateboard* mengoleksi trik *skateboard* dan juga berbagi. Selain itu minat yang dihasilkan dari bermain *skateboard* juga cukup tinggi karena ada makna dibalik dengan adanya minat bermain *skateboard* ,dengan bermain *skateboard* *skaters* baru ataupun lawas dapat saling berteman saling menyemangati dan saling mendukung bermain *skateboard* yang memang tidak mudah dalam menguasainya harus perlu bersabar untuk bisa menjadi lihai atau lancar bermain *skateboard* karena akan selalu muncul trik – trik terbaru. Yang terakhir adalah melawan rasa takut, rasa takut yang muncul dalam bermain *skateboards* seperti papan luncur patah, ataupun cedera fatal. Bermain *skateboard* secara instens menjadikan *skaters* lupa dengan resiko dalam bermain *skateboard*, *skaters* memiliki sifat pantang menyerah untuk bermain *skateboard* memang butuh mental pantang menyerah dan wajib punya kemauan untuk terus untuk terus mencoba lagi walaupun harus jatuh berkali – kali jika trik ingin cepat di kuasai. Dalam bermain *skateboard* harus konsisten dan juga fokus tidak hanya bermain kemudian bosan, namun selama bermain *skateboard* juga harus kreatif emungkinan *skaters* untuk bosan dalam bermain *skateboard* sangat keci sekali mereka melihat jalanan yang dipenuhi dengan tangga, atau trotoar *skaters* otak mereka langsung merespons bagaimana menaklukkan saran – psarana itu dengan papan luncur.

Penelitian tentang makna kecintaan *skaters* terhadap *skateboard* dengan menggunakan teori Alfred Schutz menjadikan acuan untuk menjabarkan penjelasan tentang sebab dan tujuan dari para *skaters* mencintai *skateboard*. Melalui analisis *because motive* peneliti dapat mengetahui kecintaan *skaters* terhadap *skateboard*. Kecintaan inilah menjadikan motif sebab. Analisis in

order motive berkaitan dengan motive dari informan yang ingin dicapai setelah mencintai *skateboard* yang telah di gelutinya tersebut seperti apa selain itu bagaimana juga kesadaran *skaters* begitu intens dalam bermain *skateboard* salah satu informan mengatakan dalam hasil penelitian bentuk kesadaran informan terus bermain *skateboard* tidak mengenal waktu ,tidak peduli dengan yang namanya bahaya fatal dalam bermain *skateboard*.

Motif Skaters : Because Motive dan In Order Motive

Awalnya *because motive* karena adanya asal – usul dan latar belakang inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang impisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari hari. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga terefleksi dalam tingkah laku. Schutz menjelaskan bahwa melihat kedepan pada masa yang akan datang merupakan hal yang esensial bagi konsep tindakan. Tindakan adalah perilaku yang diarahkan untuk mewujudkan tujuan pada masa yang telah ditetapkan. Dengan demikian tujuan tindakan memiliki elemen masa depan dan juga elemen masa datang. Untuk menggambarkan tujuan suatu tindakan cukup kompleks, Schutz meminjam istilah tata bahasa, dengan menyebut *in the future tense*.

Because Motive		
Dukungan Teman	Gaya Hidup Dan Dandanan	Kesenangan dan Ketertarikan
Pergaulan dan Pengaruh dari <i>skaters</i> lain.	Ciri khas <i>Skaters</i>	Bentuk trik dalam bermain <i>skateboard</i>
In Order Motive		
Menarik perhatian masyarakat dengan trik dan skill <i>skateboard</i>		Membentuk kebersamaan dan keakraban antar <i>skaters</i>

Tabel Motif : Because Motive dan In order Motive

Penelitian *in order motive* *skaters* setelah beberapa karakteristik yang telah didapatkan diatas yang berupa dukungan sosial dari teman sebaya, gaya hidup dan juga dandanan dari seorang *skaters* dan kesenangan atau ketertarikan terhadap *skateboard*. Tindakan rasional yang demikian ini adalah tindakan yang bertujuan atas dasar rasionalitas nilai yang berlaku (afektual), atau tindakan yang terkait dengan kemampuan intelektual dan emosi, serta berdasarkan pemahaman makna subjektif dari pelaku itu sendiri. Dalam *in order motive* *skaters* ini adalah menunjukan eksistensinya setelah lama dan menguasai trik bermain *skateboard*, eksistensinya adalah ruang publik atau masyarakat yang merasa penasaran

dengan trik ataupun gaya yang telah dikuasai para *skaters* tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari temuan data yang telah diambil di atas dan sudah dianalisis. *Because motive* yang ditimbulkan oleh *skateboard* kepada *skaters* tidak hanya muncul dari diri *skaters* tersebut namun juga dari luar seperti dukungan sosial menjadikan alasan utama *skaters* amatir bermain *skateboard* karena menjadi pengaruh yang kuat dari teman ataupun lingkungan sekitar. Kemudian gaya hidup dan dandanan, *skaters* ataupun kelompok lain mempunyai ciri khas mereka seperti atasan memakai kaus oblong dan bawahan memakai celana jins gombrang dan terakhir kesenangan dan ketertarikan, *skaters* tertarik dengan *skateboard* karena *skateboard* memiliki cara bermain yang tidak membosankan dan tidak ada habisnya dikarenakan trik dalam *skateboards* sangatlah banyak sehingga membuat *skaters* termotivasi. Penelitian *in order motive skaters* melakukan apa yang telah ditunjukkan dengan karakteristik bermain *skateboard* diatas adalah tidak lain adalah menunjukkan eksistensi untuk tampil didepan publik, taman Bungkul yang tidak hanya untuk tempat bermain *skateboard* menjadikan *skaters* harus memiliki trik yang bagus dan juga dapat menarik perhatian publik dengan apa yang mereka apresiasikan. Sisi lain selain eksistensi didepan publik adalah membangun solidaritas antar *skaters*, ini sangat diperlukan karena berbagi trik tidak hanya dalam lingkup taman Bungkul saja tapi ditempat *skatepark* lainnya juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar S, 2013. *Sikap Manusia dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin B, 2010. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuswarno E, 2013. *Metodelogi Penelitian Komunikasi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian*, 2009. Bandung: Widya Padjadjaran
- Muarif, Akhmad. 2014. Perancangan E-Book ilustrasi Sejarah *Skateboarding* Dunia dan indonesia "The History Of *Skateboarding*". Skripsi. Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nugroho, Joko. 2010. *Praktik Sosial Komunitas Skateboard di Kota Madiun*. Skripsi. FIS Universitas Negeri Surabaya.
- Ritzer G, 2012. *Teori Sosiologi, Dari Teori Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul: KreasiWacana.

- Sobur A, 2013. *Filsafat Komunikasi, Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Indonesia: Rosda
- Sukandarrumidi, 2006. *Metodelogi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Bandung: Ultimus dan Yayasan Akatiga.